



EDUCACIÓN
JALISCO



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN
PREESCOLAR**

TESIS QUE PRESENTAN:

BERTHA EMILIA RIOS VÁZQUEZ
ELVA LAZARI SÁNCHEZ

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CD.GUZMAN,MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., MARZO 27 DE 1999.

**C. BERTHA EMILIA RIOS VÁZQUEZ.
PRESENTE.**

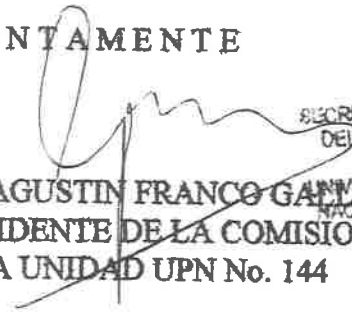
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PREESCOLAR", a propuesta del asesor Profr. Raúl Chávez Rodríguez, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE



SECRETARIA DE EDUCACION
DEL ESTADO DE JALISCO


LIC. AGUSTIN FRANCO GALLEGOS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN No. 144



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., MARZO 27 DE 1999.

**C. ELVA LAZARI SÁNCHEZ.
PRESENTE.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN PREESCOLAR", a propuesta del asesor Profr. Raúl Chávez Rodríguez, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO DE JALISCO


LIC. AGUSTIN FRANCO GALLEGOS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN No. 144

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL UNIDAD No. 144

DEDICATORIAS

A toda la Familia mil gracias por ese apoyo moral y el aliento por la realización de una meta más en la vida.

A todos aquellos que nos orientaron para salir adelante.

Gracias

INDICE

INTRODUCCIÓN	8
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Antecedentes	9
1.2 Definición del problema	10
1.3 Justificación	13
1.4 Objetivos	14
2. EL JUEGO	
2.1 Conceptualización del juego	15
2.2 Teorías importantes que interpretan la función del juego	18
2.3 El juego en la Teoría Psicogenética de Piaget	29
3. EL NIÑO PREESCOLAR	
3.1 Características del niño en el periodo Preoperatorio	36
3.2 El juego en el niño de edad preescolar	45
3.3 El juego como placer o como trabajo	54
3.3 El juego como medio de expresión	55
3.4 El juego en la integración y socialización del niño	56

3.5 Desarrollo de la creatividad y experimentación en base al juego 58

3.6 Clasificación de juegos que se aplican en el Jardín de Niños 62

4. METODOLOGÍA

4.1 Metodología 65

4.1.1 Técnica de Investigación Documental 66

5. SUGERENCIAS 67

6. CONCLUSIONES 69

BIBLIOGRAFIA 71

INTRODUCCIÓN

Al nacer el niño también conjuntamente con él nace el juego, ya que toda su vida lo lleva consigo.

El juego es parte fundamental para el desarrollo de cualquier infante; tomamos como consideración que el niño no dejó de jugar y desarrollar todo su organismo, al sentir y disfrutar el juego el niño conscientemente o inconscientemente va creciendo y adquiriendo madurez.

Al hablar del juego en el nivel preescolar es hablar de toda su intencionalidad del desarrollo dinámico de la interacción del sujeto sobre el objeto en el cual sustentamos este trabajo.

Por eso al analizar y al compartir la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral; al tomar el juego con otros objetivos como terapia o acciones organizadas nos enseña la disciplina en la realización del juego dirigido o reglado.

La gran importancia que tiene el juego en el nivel preescolar es la formación, la transmisión social, y el conocimiento que son aprendizajes que se transmiten al niño en su desarrollo integral físico, mental y humano.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

El juego es instintivo se considera como una de las actividades esenciales en el desarrollo de la vida del niño, pese a ello es difícil definir con precisión el concepto del juego, sin embargo a través del devenir histórico han existido diferentes posturas y autores que se han ocupado en señalar la importancia del juego en el desarrollo infantil.

Aristóteles mencionaba los diferentes usos que se le daba al juego un punto de vista educativo y como esa época existían diferentes opiniones acerca de lo que significaba el juego y ha significado a través de la historia.

En teoría para algunos autores se considera que el juego está muy ligado al desarrollo del niño, más “lo aceptan como un mal” inevitable al que no deben prestarle mucha atención es decir que aunque los niños juegan se debe evitar que lo hagan lo menos posible.

Otros resaltan la importancia que tiene este en el ámbito educativo pues por medio de él, el niño realiza cosas y actividades que de otra manera sería muy difícil que lo hiciera.

Desde el siglo XIX se han venido realizando varios trabajos sobre el juego y su utilización didáctica; la psicología empezó a interesarse en el desarrollo infantil con mucho auge, sin embargo más adelante el juego pierde importancia como objeto de estudio; más de los años setentas en adelante la psicología general retoma el juego como uno de los temas de

El placer que obtiene el niño con el juego no es sólo la descarga de pulsiones, sino que está ligado con el desarrollo mental y físico.

En todo trabajo a realizar se hace necesaria la investigación de actividades lúdicas, que favorezcan centrar el interés del niño en lo que está realizando y a la vez nos permita llevar a cabo un trabajo en conjunto, por ello cuando el niño de preescolar juega con toda clase de objetos tiene la oportunidad de descubrir y conocer sus características, construir figuras desarrollando sus habilidades, de esta manera lo prepara para realizar otras actividades más complejas.

Esto es lo que le va a permitir al niño el desarrollo de su espontaneidad de sus habilidades, de su creatividad, así como del desarrollo físico y mental, a la vez, que se convierte en una actividad que lo motiva, lo integra a una sociedad a través del reflejo de su realidad.

Pese a ello los padres de familia no le dan importancia al juego como un medio formativo en educación preescolar; creen que el juego es sólo para distraerlos y estar perdiendo el tiempo, para ellos lo más importante es que el niño muestre una hojita con su trabajo ya que si no la presenta expresan que el niño no realiza ninguna actividad y que únicamente fue a jugar.

Por otra parte para la realización de las actividades en el jardín de niños se requiere de una infinidad de materiales didácticos, de reuso etc. y es necesario el apoyo de los padres de familia a lo cual lo toman como una molestia o exigencia por parte de la educadora.

Algunos conciben que el jardín de niños es una guardería, porque consideran que el niño no va a aprender, debido a que observan que la mayor parte de tiempo se la pasan jugando.

Por lo que respecta al rol de la educadora esta considera al juego como un recurso secundario debido a que no utiliza el juego como un instrumento educativo sino de diversión porque no toma en cuenta el interés que tiene el niño por realizar un juego sino que la educadora pretende llevar a cabo su actividad sin la utilización de éste.

La educadora debe concientizarse primeramente de que el juego es un instrumento fundamental para el desarrollo y formación del niño obteniendo en cada una de las actividades, los objetivos a lograr; recordando que tiene en sus manos un material moldeable y delicado, y que de ella depende fincar una firme y armoniosa base para el futuro desarrollo del niño que va a formar parte activa de la sociedad.

Primeramente
Keanola

Otro reto importante es concientizar a los padres de familia de que es fundamental guiar al niño desde su corta edad, ya que muchos padres creen que el niño no tiene derecho a una educación propia y que el juego es su forma de aprender, y que no es un adulto chiquito, sino una persona.

Por tal motivo es que el juego se ha convertido hasta nuestros días en una actividad de gran importancia dentro del trabajo docente, favoreciendo la construcción de los contenidos.

1.3 Justificación

Se centra esta investigación en el juego debido a que se considera una actividad, que favorece el aprendizaje del niño en preescolar, facilitándole su integración al medio en que se desenvuelve.

Durante la práctica docente es considerado el juego como un elemento de gran importancia para toda actividad a realizar con los niños, propiciando un aprendizaje agradable en el que interactúe, experimente y desarrolle su creatividad y habilidades.

El juego además de ser una actividad de interés para el niño, es espontáneo y un elemento característico de su edad, que se basa en la improvisación y representación de su mundo y de su realidad.

Es así como el juego se convierte en un aspecto imprescindible dentro del trabajo diario, ya que a través de él se logra la motivación del niño, centra su interés en la actividad y la realiza de manera placentera, lo cual favorece que su aprendizaje sea cada vez más significativo.

Por lo antes mencionado se presenta el trabajo en el cuál se determina, la importancia del juego en el nivel preescolar, su propósito y de qué manera favorece la construcción del conocimiento en el niño de esta edad.

La investigación pretende dar a conocer tanto a educadores como a padres de familia un fundamento teórico sobre la importancia del juego en preescolar, la participación del niño, la socialización en el grupo y la utilización del juego como medio en el desarrollo cognoscitivo afectivo y social favorecen dicha teoría.

Objetivo

1.4 Objetivos

Objetivo general

- Retomar la importancia del juego en el nivel preescolar.

Objetivos específicos

- Analizar las principales teorías del juego.
- Analizar el juego como medio que favorece la construcción del conocimiento.
- Fundamentar la significación que tiene el juego en el desarrollo del niño.

2. EL JUEGO

2.1 Conceptualización del juego

Como ya se señaló no existe una conceptualización exacta de lo que en realidad es el juego, por lo tanto se da una aproximación de conceptos de éste.

El juego infantil puede llamar la atención en ocasiones como delicado y encantador, ingenioso, o tan solo cuando imita los actos y actitudes de los adultos, el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va aplicando dramáticamente el conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social, así como la comunicación, por tanto el juego se haya relacionado con las áreas del conocimiento.

De acuerdo con Grace J. Craig: “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si mismo y va acompañado de un sentimiento de alegría”⁽¹⁾

Puesto que el juego es un acto o una tarea independiente que se mejora dentro de términos temporáneos definidos, conforme a normas voluntariamente necesarias, acto que tiene un fin determinado en el niño mismo.

⁽¹⁾ GRACE J. Craig. “Desarrollo psicológico”. p. 286

“Conforme a C. Garvey “el juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar”⁽²⁾

Es decir, que el juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades.

Por otro lado el niño tiende espontáneamente a transformar y a concebir cosas novedosas y originales, es decir a desarrollar su creatividad.

Cada niño es único y por lo tanto tiene un modo personal de jugar y de hacer las cosas, no todos los niños se encuentran en el mismo nivel de desarrollo, ni tienen los mismos intereses y capacidades, bastará con darles un punto de partida para que solos realicen una gran variedad de actividades, es necesario que cree sus propias formas de relacionarse y resolver problemas.

Si en las actividades se juega y se da la oportunidad de crear; los niños al entrar en contacto con su medio pondrá en juego toda su capacidad para observar, explorar, sentir, comprender y aprovechar todo lo que lo rodea manipulando, tocando y palpando.

La variedad de formas de juego, junto con los diferentes enfoques de estudio, ha dado lugar a una diversidad de ideas relativas a causas y funciones.

⁽²⁾ C. Garvey. “El juego infantil”. p. 123

Ciertas características descriptivas del juego son ampliamente importantes para su definición.

La mayoría de los Psicólogos y Pedagogos que han analizado el juego reconocen lo siguiente:

1. El juego es placentero, divertido aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por quienes lo realizan.

2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas y no se halla al servicio de otros objetivos.

De hecho es más un disfrute de medios, que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

3. El juego es espontáneo y voluntario, no es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo práctica.

4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

En realidad los juegos son autónomos y constitutivos, porque los niños los hacen así debido a que son libres, procurando siempre manifestar sus ideas y lograr un objetivo común, el placer y disfrute de la actividad, es considerado el juego como constitutivo porque su función forma parte del desarrollo integral del niño, ésta actividad le permite expresar sus sentimientos y consolidar de cierta manera su personalidad el respetar sus gustos, deseos e intereses.

2.2. Teorías importantes que interpretan la función del juego

Al adentrarse en el mundo del juego se descubre que hay una diversificación y complicadas definiciones universales de la conducta del juego; estas teorías encuentran la clave de la naturaleza de cada individuo en la forma en que lo moldea el ambiente. Acorde a este punto de vista, en general todo comportamiento se adquiere y ello se logra a través del aprendizaje. El cual es un proceso generalizado que comprende la adquisición de la moral, los prejuicios y los manierismos como los gestos y tartamudez. Se puede plantear que el infante aprende jugando a través de varias actividades desarrolladas por el hombre en diferentes situaciones y encontrar una aceptación admitida en su totalidad parece imposible; a pesar de esto es incuestionable que el niño durante su desarrollo pasa la mayor parte del día jugando.

Por lo tanto para despertar el interés de cómo ha evolucionado el concepto de “juego” a través del tiempo se presentan las diferentes teorías existentes acerca de la función del juego.

Teoría clásica

De acuerdo con Rubin, Fein, Vondenber (1983) clasificaron en cuatro grupos:

1. Las teorías del exceso de energía.
2. La teoría de la relajación.
3. La teoría de la práctica o del preejercicio.
4. La teoría de la recapitulación.

Conforme al escritor alemán Friedrich Schiller (1759-1805) suscribió cartas sobre la educación estética del hombre en 1795 de lo cual precisó la teoría de lo que el juego es necesario para subsistir ya que es una necesidad satisfactoria.

Posiblemente el que propuso con más claridad la teoría del exceso de energía fue el psicólogo y filósofo inglés del siglo XIX Herbert Spencer.

Según esta teoría la finalidad del juego está en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer, de lo cual permite hacer simbólicamente actividades que luego le serán necesarias para ejercer con libertad o incluyendo obstáculos de tener que llegar a un fin. El juego con movimiento permite al niño desarrollarse físicamente y el juego simbólico permite al niño proyectarse para realizar en el futuro actividades de índole social.

Una teoría que puede verse como complementaria es la que sostendría que el juego sirve precisamente para la relajación, la finalidad de esta teoría es que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que produzcan fatiga que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que le sirven para relajarse. Esencialmente esto no parece que pueda aplicarse directamente a los niños pero algunos autores dentro de esta teoría sostienen que los niños juegan por una memoria de la raza que les llevaría a realizar actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo en otras épocas.

Estos conceptos de la teoría de la relajación se relacionan con la teoría de la recapitulación según la cual el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie.

La teoría de la práctica o del preejercicio sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica, fenómeno que es ligado al crecimiento. El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarios para los adultos que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa.

“Para Freud el juego se relaciona con la expresión de las pulsiones y en particular con la pulsión de placer, y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconscientes, es decir, los deseos insatisfechos con la realidad”⁽³⁾

El papel que desempeña el juego en el niño se puede decir que es igual al papel que desempeña el trabajo en el adulto. Sin embargo el juego del infante es un ejercicio como el juego primitivo, pero lo que en realidad refleja es un ejercicio como el juego involuntario, ya que lo refleja en su propia personalidad. Con la aparición de la manifestación en el hombre, el juego varía de apariencia al transformarse en intencional, al ocupar una finalidad consciente. La historia del juego del niño, es pues, un relato de la personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco.

Esta teoría se apoya sobre analogías entre el desarrollo de los juegos infantiles y el desenvolvimiento de las actividades humanas.

La causa reside simplemente en que las diversas funciones humanas no pueden desarrollarse en cualquier orden.

⁽³⁾ UPN. “El juego”. p. 14

Por ejemplo:

Es necesario saber caminar antes de correr, hablar antes que cantar es necesario que las actividades que correspondan a la caza procedan a las actividades sociales más complejas.

Teorías cognoscitivas

Según la teoría cognoscitiva de acuerdo con Vygotski considera que el juego tiene un rol más directo de lo que se pensaba en el desarrollo cognoscitivo.

El papel que desempeña el juego en el niño se dice que es igual al papel que ejerce el trabajo en el adulto sin embargo el juego del infante es un ejercicio instintivo pero lo que en realidad refleja es su espontaneidad ya que lo que muestra es su propia personalidad. Con la aparición de la manifestación en el hombre, el juego varía de apariencia al transformarse en intencional, al ocupar una finalidad consciente. La historia del juego del niño es pues un relato de la personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco.

Otros teóricos cognoscitivos como Bruner (1967) manifiestan que el juego propicia la creatividad y flexibilidad, sosteniendo que en el momento de entretenimiento los significados son más esenciales que los fines. Puntualiza que cuando el niño juega no se inquieta por lograr sus metas, por lo tanto pueden probar nuevas combinaciones de conductas que nunca habría intentado si estuviera bajo la precisión de alcanzar una meta.

Ya que estas nuevas combinaciones de comportamiento suceden en el juego, los niños pueden usarlos para resolver problemas de la vida real. Por lo tanto Bruner señala que las actividades lúdicas originan en ellos flexibilidad y aumentan sus opciones de comportamiento en el juego.

“Propone Jean Piaget en su obra la formación del símbolo en el niño en 1961 una teoría detallada del desarrollo intelectual del menor de acuerdo con este autor el niño pasa a través de diferentes etapas cognoscitivas durante las cuales sus procesos de pensamiento llegan a desarrollarse hasta alcanzar el nivel propio de un adulto”.⁽⁴⁾

Piaget consideró el juego como un estado de desequilibrio en el que la asimilación domina sobre la acomodación, puesto que el juego no es adaptativo. Decía que los niños no aprenden nuevas habilidades cuando juegan, ellos hacen prácticas y consolidan las habilidades recién adquiridas. Al mismo tiempo le dió gran importancia a la práctica de consolidación porque sin ella muchas habilidades apenas aprehendidas se perderán rápidamente.

Según la teoría psicogenética, otro concepto importante es el de conservación el cual se refiere al juicio que hace el niño hacia ciertas propiedades de los ~~objetivos~~^{objetos} tales como que la cantidad y el número no cambian a pesar de que han padecido transformaciones físicas o perceptuales.

⁽⁴⁾ CABRERA Angulo Antonio. “El juego en la educación preescolar”. p. 26

La integración primordial de esta teoría es la interrelación de las posturas de Piaget, Bruner y Vygotski con respecto al juego, las reglas y el lenguaje con el objeto de clasificar estos elementos que puedan ser utilizados en las prácticas educativas.

Teorías psicoanalítica

Para Freud el juego cumple un rol importante en el desarrollo emocional del niño. De acuerdo con él, lo lúdico puede tener un efecto catártico, lo que permite que el niño exteriorice sentimientos negativos asociados a eventos traumáticos. Así, posibilita suspender la realidad y hacer intercambio, de roles, es decir, pasar de una posición de receptor pasivo de una desagradable experiencia, al manejo simbólico de la misma a través de la actividad lúdica. El juego compulsivo es otro mecanismo por medio del cual el niño desecha eventos no gratos de su vida social emocional. Por ello es común observar la repetición de la mala experiencia durante sus juegos fragmentándola, en pequeñas partes de forma que él las pueda manejar. De esta manera se ha observado que el niño poco a poco asimila sus experiencias negativas.

Otros psicoanalistas (Neubauer, Moran, Arlow, Averhahn y Laub, Cohen, Eifermann, Gavshon Loewald, Ostow, Solnit eni Leibermman de Bleichmar, 1987) asignan al juego varios componentes básicos como acto que expresa deseos y fantasías conscientes e inconscientes como una actitud física que los transforma en acciones observables y requiere de un reconocimiento de que lo que se actúa en el juego no es necesariamente real.

Afirman dichos estudios que si bien el juego responde el principio del placer también representa un modo experimental de acercarse al principio de realidad a los niños en lo que se

refiere a los padres es importante sugerir que tengan disposición para aceptar los juegos que expresan fantasías ya que su actitud es fundamental para facilitar la armonía entre las nacientes estructuras psíquicas, antes que se establezcan la barrera de la represión.

También es muy importante que los padres muestren y hallen diversión, y placer en la interacción dado que son los mediadores del juego de los niños, los que a la vez proveen límites que ayudan al desarrollo de las capacidades adaptativas de estos.

Eifermann examina las características del juego con reglas en el tratamiento analítico tratando de distinguir cómo sus especificidades y el marco de referencia a reglas fijas que sirven para expresar los conflictos, fantasías y manifestaciones creativas del niño.

Teorías sociológicas

Según Heller planteó con respecto al juego como alienación sus puntos de vista en donde argumenta que el niño al jugar puede manifestar diferentes estados de ánimo sin perjuicio de otro, son dos de los tópicos que se puntualizan como necesario en las discusiones en esta teoría.

Reboredo propone cambiar significativamente la visión que manifiesta tanto de jugar como del juguete.

De acuerdo a la postura sociológica de Heller explica como se efectúa el juego y la visión que tiene con respecto a el, entre lo que ella manifiesta es que en el juego puede estar celoso, envidioso, indiferente.

Existen tres perspectivas en el análisis del juego según esta postura.

1. Juego de pura fantasía
2. Juego mimético
3. Juegos regulados.

Función
Simbólica

Conforme a el primer tipo de juego la mayor parte de juegos infantiles sirven previamente para la interiorización social.

Con estos juegos el niño le da vida a los objetos. La satisfacción que se experimenta en estos juegos no se origina tanto del hecho de originar un objeto útil, ya que para el es necesario el juego de fantasía porque en ellos satisfacen sus necesidades e imaginación.

El segundo grupo corresponde a los juegos miméticos los cuales toman parte de los juegos de fantasía. La conformación más desarrollada y plena de este juego es el teatro, y bajo este aspecto mimético constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte.

Ya que este tiene también evidentemente formas menos desarrolladas. En los juegos miméticos se transforman los papeles de los juegos regulados. Por ejemplo: el gato y el ratón.

El tercer tipo es el juego regulado. En este suceso los papeles cuando existen pierden importancia y se convierten en funciones dentro del determinado sistema de regla.

Los juegos regulados tienen 2 elementos característicos. El primero es que son en general juegos colectivos, no es posible efectuarlos solos. Por ejemplo el fútbol, en el que están implicados un cierto número de participantes.

El segundo elemento de los juegos regulados es que son competitivos en ellos se puede ganar o se puede perder e incluso deben su popularidad precisamente a este aspecto competitivo, en cuanto no sólo la fantasía encuentra en ellos un nuevo alimento sino que a través suyo surge una particular tensión que aferra tanto a los jugadores como a el partidario, fanático.

Por último se analiza dentro de la teoría sociológica a Reboredo, en este el juguete industrial es en tanto mediatizador de conciencia y sustituto del juguete artesanal, este último o argumenta como una ayuda para el desarrollo de la creatividad e ingenio de otros tiempos.

Reboredo opina “jugar es ante todo, imaginar”⁽⁵⁾ cuando se utiliza el juguete artesanal, por otra parte asegura que el juguete industrial roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos.

⁽⁵⁾ UPN Op. Cit. p. 37

Todos tenemos una teoría personal acerca de la naturaleza humana, pero no todos contamos con la objetividad necesaria para juzgar si corresponde o no a la realidad. Por tal razón, se estudiaron en este capítulo varias teorías antagónicas para corregir lo nuestro y ampliar nuestra perspectiva, con respecto al juego.

De esta manera se puede plantear que el término jugar se puede aplicar a muchas de las actividades desarrolladas por el hombre, ya que el juego es una actividad y modo de aprender, a través de desarrollar sus destrezas, habilidades, conocimiento se interpretando hechos y situaciones llevando a cabo comparaciones que le permitan construir paulatinamente su pensamiento.

En el tratamiento analítico el juego con reglas sirve para expresar conflictos, fantasías y manifestaciones creativas de los niños.

Teoría de la comunicación

Para Gregory Batenson representante de ésta teoría, el juego es paradójico, afirma que las acciones realizadas por el juego no poseen el mismo significado que durante la vida real.

Para esta teoría es importante que el niño antes de involucrarse en actividades lúdicas debe informar a los participantes que conductas se esperan de su parte, y explicar que el juego no es algo real.

La teoría de Batenson ha estimulado el interés en los aspectos comunicativos del niño para examinar sus mensajes.

El juego no se desarrolla en lo vacío, las actividades lúdicas son siempre afectadas por los contextos y por lo que está rodeado al niño en el lugar donde ocurre el juego.

Teoría neoconductista.

Los padres son los primeros agentes de socialización durante la infancia de los niños.

Los padres afectan directamente el juego de los niños a su accionar con modelos o instrucciones para la realización del mismo ya que lo hace reglado y no libre.

Ya que puntualizan los neoconductistas que los infantes aprenden actitudes y capacidades requeridas para el juego a través de sus padres, y hermanos o de otros niños.

Por lo cual la actividad lúdica actúa como un importante contexto en el cuál el niño adquiere competencia y conocimientos sociales, dándose a través de tres procesos básicos:

- 1) Reforzamiento. Las conductas que han sido seguidas por consecuencias negativas (castigo) tienen probabilidad de repetirse.

Las interacciones sociales fuertes y positivas, son conocidas como refuerzos sociales, estos incluyen atención, aprobación y afecto.

- 2) Moldeamiento (e imitación). Los maestros, padres y compañeros influyen significativamente en el aprendizaje social del niño, actuando como modelos, mostrando conductas variadas que este tiende a imitar.

Por tal motivo esta postura afirma que a través de la imitación social, los niños aprenden muchas conductas nuevas incluyendo el juego.

- 3) Instrucción. Los adultos utilizan también la instrucción para enseñar a los niños conductas sociales, les dan direcciones de cómo portarse y le explican por que determinadas conductas son permitidas y otras no.

La instrucción involucra apelar a los sentimientos positivos de los infantes hacia otras personas, explicando la razón especial de los comportamientos deseables e indeseables para lograr el sentido de cooperación entre el grupo.

Los maestros y padres pueden utilizar cualquiera de estas estrategias para educar a sus hijos pidiéndoles que repitan lo enseñado, con lo cuál el aprendizaje se torna más espontáneo y natural.

2.3 El juego en la teoría psicogenética de Piaget

Al referirnos al juego desde la perspectiva psicogenética debemos tomar en cuenta la importante función simbólica que consiste en representar una idea, un suceso, un objeto, un

sentimiento, etc. a través de la imitación y del juego el cual Piaget en su texto la formación del símbolo en el niño los denomina como semiótica.

La función simbólica explica que emerge al término del periodo sensorio-motor entre el año y medio y dos años aproximadamente y aunque ello varia de un grupo social a otro en todo ser humano hace su aparición. Al observar a los niños a través del conjunto de conductas que enlazan la evocación representativa de un objeto que supone la construcción o la utilización de significantes diferenciadas. De esta manera según Piaget considera cinco conductas en el infante:

La imitación diferida que se refiere a la imitación de un objeto cuando este se encuentra ausente el gesto se convierte entonces dentro de este nuevo contexto en un significante simbólico; y como a su vez la imagen es una imitación interiorizada, va a constituir, efectivamente, un nuevo símbolo de la realidad. Es decir, el niño es capaz entre los 18 y 24 meses de edad de producir conductas imitativas una vez que el modelo ha desapareciendo.

Es importante indicar que en sus inicios el dibujo es una actividad que viene a ser un intermediario entre el juego y la imagen mental, aunque no aparece antes de los dos años y medio, aproximadamente. En un principio del dibujo no se da en el menor como forma imitativa sino, como juego de ejercicio puesto que el dibuja desordenadamente. A estos dibujos se les considera realistas. No es sino hasta los ocho o nueve años cuando el dibujo es esencialmente realista de intención.

La imagen mental son representaciones de lo real construidas a partir de las percepciones y constituyen un soporte sobre el que pueden ejercerse las operaciones del pensamiento. Las imágenes mentales no conocen el desarrollo autónomo de las estructuras operatorias, éstas son esencialmente sistemas de transformación de los que puede dar cuenta una lógica incuestionable. Las imágenes mentales son esquemas más estáticas que no poseen la reversibilidad operatoria.

En el transcurso del desarrollo genético, las imágenes mentales participan cada vez más en ciertas formas de desarrollo intelectual. Pueden representar las diferentes etapas de las transformaciones operatorias. Es decir, a la imagen mental se le considera una prolongación de la percepción y un elemento de pensamiento, en tanto que permite asociar sensaciones e imágenes.

El lenguaje para Piaget son dos factores que impiden que el niño de preescolar se socialice y en cambio permanezca en un evidente egocentrismo.

Como primer factor se menciona que el pequeño no sabe comunicar enteramente su pensamiento es decir los niños no saben discutir entre sí y al jugar se limitan a confrontar sus afirmaciones contrarias; cuando tratan de darse explicaciones unos a otros, les es difícil colocarse en el lugar del que ignora de que se trata y hablan como para sí mismos; sin embargo creen que se escuchan y comprenden formando así un monólogo colectivo que consiste más que en intercambiar pensamientos reales en estimularse mutuamente a la acción de hablar.

El segundo factor se refiere que al ingresar a preescolar, el niño no habla tan sólo a los demás; sino así mismo, mediante monólogos variados que acompañan sus juegos y acciones.

Para Piaget el egocentrismo impide la socialización por que el niño imita en lugar de intercambiar ideas, reproduciendo o prolongando el egocentrismo con respecto al mundo exterior.

Piaget, percibe que el niño, a través de la imitación de lo que ve y oye a su alrededor se acomoda a la realidad de su ambiente. Así cuando juega con la realidad externa la distorsiona para complacer su fantasía es decir, la asemeja a su propia experiencia. El que simula estar mordiendo un pastel esta asimilando éste dentro de su experiencia de comer con platos y utensilios; el que al ir a la mesa imita las maneras y los gestos de los adultos durante la comida, está acomodando sus hábitos correspondientes a la acción de comer según el medio que los rodea. De estos dos procesos, parece que la imitación es la que emerge en primer plano, aunque a menudo el juego está tan estrechamente combinado con ella que resulta difícil afirmar donde termina la imitación y donde comienza el juego, ya que el niño parece estar haciendo un verdadero esfuerzo por acomodarse a nuevos propósitos y acciones en el juego asimila propósitos y actividades para su propia satisfacción.

Piaget, determinó que era necesario realizar una clasificación que dependiera de la estructura de cada juego, es decir, del grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio-motor elemental, hasta el juego social superior; clasificó los juegos entre tres grandes categorías:

El juego de ejercicio.

El juego simbólico.

El juego con reglas.

El juego de ejercicio.- El juego inicia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación y la acomodación, desde el momento en que el infante agarra por el placer de agarrar, se balancea por el placer de balancearse, es decir, repite sus conductas sin un propósito de aprendizaje o descubrimiento simplemente por la alegría de dominarlas.

Es entonces cuando la asimilación subordina a la acomodación y, así queda constituido el juego de ejercicio que caracteriza el período sensoriomotor. Este tipo de actividades no supone ninguna técnica particular, son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar su estructura. Sin embargo, a pesar de que los juegos de ejercicios constituyen la forma inicial de lo lúdico en el niño, no son exclusivos de los dos primeros años, puesto que se presentan durante toda la infancia cada vez que se adquiere un sentimiento de dominio o poder.

Juego simbólico.- Comienza aproximadamente a los dieciocho meses. El símbolo implica la representación de un objeto ausente. Este juego comienza por las conductas individuales que hacen posible la exteriorización de la imitación (de cosas y personas) también encontramos en el juego simbólico que el niño utiliza objetos sustitutos para representar el objeto ausente.

Entre los cuatro y los siete años los juegos simbólicos tienden a desaparecer, no disminuyen en número ni en intensidad efectiva, sino porque conforme el niño va aproximándose a la realidad, el símbolo llega a perder su carácter de deformación para convertirse en una representación imitativa de la realidad.

Juego con reglas.- Durante la segunda mitad del periodo preoperacional (de 4 a 6 años) los juegos simbólicos comienzan a reducirse y se vuelven mucho más ordenados (con reglas). En ese momento el niño está perfeccionando las habilidades del lenguaje, y emerge desde el mundo egocéntrico de sus propias necesidades al mundo de la realidad, es decir, asume también el punto de vista de los otros. Se da cuenta de cómo los acontecimientos se suceden uno a otros, en el tiempo y en el espacio, y sus historias se hacen mucho más precisas y coherentes. Otra característica del juego a esta edad es la imitación cada vez más precisa de la realidad, no sólo en el aspecto de sus estructuras y sus propiedades, sino también en el nivel de lo que ocurre en sus juegos.

Además observó Piaget como tercera característica que después de los 4 a 5 años el juego simbólico se vuelve más social, y existe coordinación entre las imitaciones y los diálogos establecidos entre los pequeños a esto lo denominó simbolismo colectivo. El juego con reglas empieza a construirse a los 4 años, aproximadamente y se reafirma de los 7 a 11. La permanencia del juego con reglas es la actividad lúdica de ser socializado de tal manera, la diferencia esencial entre el juego simbólico y el que tiene reglas estriba en que el primero es una actividad individual egocéntrica. Y el segundo es un juego social que implica una descentralización. La presencia de la regla se debe pues, a las relaciones sociales o interindividuales que lleva a cabo el sujeto; esta socialización trae consigo la desaparición del

egocentrismo, pues el sujeto tiene ya un pensamiento cooperativo que le permite aceptar las irregularidades y las obligaciones impuestas por el grupo y ello debe tenerse en cuenta en la escuela tanto preescolar como primaria, ya sea para alentarlo o para crear prerrequisitos con los cuales se estructura.

Por último es importante señalar que los juegos con reglas incluyen los de ejercicio (juegos de pelota, carreras, etc.) con competencia entre individuos (sin lo cual la regla sería inútil), regulados por un código transmitido de generación en generación. Se reafirma que el juego con reglas permite el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad externa o social. En síntesis, el simbolismo lúdico egocéntrico se transforma en una imitación objetiva de lo real, gracias a la socialización.

3. EL NIÑO PREESCOLAR

3.1 Características del niño en el período preoperatorio

El periodo preoperacional dura aproximadamente de los 2 a los 7 años y se divide en dos partes: la etapa preconceptual (de los 2 a los 4 años) y la etapa intuitiva o transicional (de los 5 a los 7 años).

La etapa preconceptual se caracteriza por el creciente empleo de símbolos, juego simbólico y lenguaje. Antes el pensamiento se limitaba al ambiente inmediato del niño. Ahora el uso de símbolos y del juego simbólico denota la capacidad de pensar en cosas que no estén presentes en el momento actual. Este progreso comunica mayor flexibilidad a la mente. En forma análoga, las palabras tienen entonces el poder de comunicar, aún en ausencia de las cosas que designan. Los niños en la etapa preconceptual todavía tienen problemas con las categorías fundamentales. No pueden distinguir entre la realidad mental, la física y la social. Creen que todo cuanto se mueve tiene vida, aún la luna y las nubes. Esperan que el mundo inanimado obedezca sus órdenes y no se dan cuenta de que la ley física es independiente de la ley moral. Esos rasgos provienen en parte del “yo” del niño; en este período el niño es incapaz de separar claramente el ámbito de la existencia personal y el poder procedente de otras realidades.

La etapa intuitiva, o transicional, se inicia más o menos a los 5 años. el niño que se encuentra en ella empieza a distinguir la realidad física y la mental, entendiendo además la causalidad mecánica como independientemente de las normas sociales. Por ejemplo, antes de

esta etapa del desarrollo, puede pensar que todo fue creado por sus padres o por algún otro adulto. Ahora empieza a captar la fuerza de otros poderes. Los niños intuitivos empiezan a entender los múltiples puntos de vista y los conceptos relacionales, aunque de modo incompleto y poco congruente. Su comprensión de los arreglos por tamaño, de los números y la clasificación espacial no es completa. Los niños transicionales son incapaces, de efectuar muchas operaciones mentales básicas.

Una de las actividades críticas en todo el periodo preoperacional es la aparición de la representación simbólica. Sin ella no habría juego simbólico, ni lenguaje, ni siquiera la comprensión fundamental de los múltiples puntos de vista.

Aún con la aparición de la representación simbólica, los niños en la etapa preoperacional todavía tienen un largo camino que recorrer para alcanzar la etapa del pensamiento lógico.

Primero, su pensamiento es concreto. Los niños que se encuentran en la etapa preoperacional no pueden manejar abstracciones. Les preocupa el aquí y el ahora, así como las cosas físicas que no se pueden representar fácilmente.

Segundo, su pensamiento suele ser irreversible. Para ellos los acontecimientos y las relaciones ocurren en una sola dirección. No pueden imaginar cómo serían las cosas si retornaran a su estado original ni cómo las relaciones pueden darse en dos direcciones. Se cita a continuación el siguiente ejemplo de irreversibilidad en el pensamiento de un niño en esta etapa:

A un niño de 4 años se le pregunta: ¿Tienes un hermano? Y contesta sí. ¿Cómo se llama? Jaime ¿tiene Jaime un hermano? No

La relación tiene una sola dirección; es irreversible

Tercero, el pensamiento de estos niños es egocéntrico: les es imposible tener en cuenta el punto de vista de otra persona. Se concentran en sus percepciones y suponen que todo mundo tiene la misma perspectiva que ellos.

Cuarto, su pensamiento tiende a centrarse sólo en un aspecto o dimensión física del objeto o situación. No puede tener presentes varios al mismo tiempo. Esta limitación, denominada también centración, se advierte sobre todo en el problema de inclusión en una clase; a los niños de corta edad les resulta difícil comparar una parte con el todo. Por ejemplo, si se les muestra un conjunto de cuentas de madera, algunas rojas y otras amarillas, y luego se les pregunta si hay más cuentas rojas o más cuentas de madera, no podrán resolver el problema. No les es posible considerar simultáneamente el color y la categoría más general de cuentas de madera.

Quinto, en la etapa preoperacional los niños se centran en los estados presentes, no en los procesos de transformación. Juzgan las cosas por su aspecto presente, no por la manera en que llegaron a ser así.

Clasificación de objetos. Al niño que se halla en la etapa preoperacional la clasificación le resulta difícil; es decir, no sabe agrupar los eventos u objetos que van juntos.

El preescolar mueve una silla hacia la mesa, luego piensa que un amigo se sienta en la silla después le viene a la mente su cabello y sale corriendo en busca de un peine. Al entrar al baño ve una barra de jabón; piensa jugar en el agua, abre la llave y recuerda entonces que tiene sed. Así pues, se dirige a su madre quien se pregunta qué sucedió con el proyecto de la mesa y la silla. A los niños de corta edad les resultan difíciles las tareas de clasificación porque su memoria y extensión de la atención son relativamente cortas. Olvidan a veces por qué están combinando cosas antes de terminar una tarea. Otros problemas de la clasificación se presentan a causa de la diversidad de razones por las cuales se pueden clasificar las cosas, los hechos y las personas. Uso, color, textura, tamaño, sonido y olor son criterios muy evidentes para un adulto, pero el niño a quien no le es difícil agrupar platos, tenedores y tazas basándose en el uso quizá no se percate de la posibilidad de agrupar los platos atendiendo a su tamaño o las tazas atendiendo a su color. Sucede que una base o criterio de clasificación impide ver otra posibilidad.

Seriación: Las secuencias o series de cualquier tipo son difíciles de manejar para los niños de corta edad. Por ejemplo, cuando se les muestran seis palos de longitud graduada, casi siempre escogen el más pequeño o el más grande. Incluso logran dividirlos en pilas, colocando los más cortos en una pila y los más largos en la otra. Pero les es muy difícil alinearlos de los más cortos a los más largos, pues tal tarea requiere un juicio simultáneo de que cada palo es más largo que el siguiente pero al mismo tiempo más corto que otro.

Tiempo, espacio y secuencia. Un niño de 3 años puede decir “La abuela vendrá a visitarnos la próxima semana”. Hasta un niño de 2 años sabe emplear palabras que parecen indicar un conocimiento del tiempo y del espacio: más tarde, mañana, anoche, lejos, la

próxima vez. Sin embargo, el niño de 2 a 3 años no entiende bien lo que tales términos significan. El mediodía puede significar la hora de comer. Al despertar de una siesta, quizá ni siquiera sepa que es el mismo día. Los conceptos de semanas, meses, minutos y horas son difíciles de captar para él; también le resulta un concepto demasiado abstracto una fecha como el miércoles 14 de abril.

Debido a su limitado sentido del tiempo, tiene una idea muy deficiente de las secuencias de causa y efecto, por ello su uso de palabras “causa” y “porque” posiblemente nada tenga que ver con la acepción que les da el adulto. Lo mismo sucede con la (partícula interrogativa) “por qué”: con la cual el niño de 4 años suele iniciar todas sus preguntas. Seguramente la repetirá en forma constante, quizá porque está tratando de resumir palabras o comunicar ideas vagas. Sus asociaciones a menudo son egocéntricas o incoherentes. Un niño pregunta a su madre por qué papá no está en casa. la madre contesta: Todavía no es hora o está trabajando todavía. Tal vez esas no sean las respuestas que el niño quiere debido a lo que él asocia con la llegada de su padre en la tarde: cena, juegos especiales e incluso el castigo.

Las relaciones espaciales son otro conjunto de conceptos que deben adquirirse en el periodo preescolar. El significado de palabras como “dentro”, “fuera”, “a”, “desde”, “cerca”, “lejos”, “sobre” “debajo”, “arriba”, “abajo”, “en”, y “fuera” se aprenden directamente con el cuerpo del niño

“Weikart y sus colegas señalan que la progresión habitual consiste en que el niño aprenda primero el concepto con su propio cuerpo (gatear debajo de una mesa) y luego con

objetos (empujar un camión de juguete debajo de una mesa). Más tarde aprende a identificar el concepto en fotografías (ver el bote pasar debajo del puente) y es capaz de verbalizarlo.⁶⁾

En resumen desde el punto de vista cualitativo, el pensamiento del niño en etapa preoperativa constituye una evolución del pensamiento del niño en etapa, sensomotora. El pensamiento preoperativo ya no está restringido principalmente a los sucesos de percepción y motores inmediatos. El pensamiento es verdaderamente representativo (simbólico) y las secuencias conductuales se pueden representar mentalmente y no sólo con los sucesos físicos reales exclusivamente. Cuando se manifiestan dificultades entre la percepción y el pensamiento, al igual que en los problemas de conservación, los niños que hacen el razonamiento preoperativo elaboran sus juicios con base en la percepción.

La etapa preparatoria está marcada por algunos logros impresionantes. Entre los 2 y 4 años se adquiere con suma rapidez el lenguaje. Cuando inicia este período, la conducta es en gran parte egocéntrica y no es social. Para los 6 o 7, las conversaciones de los niños son mucho más comunicativas y sociales.

Aunque el pensamiento preoperativo es un progreso sobre el pensamiento sensomotor, en muchos sentidos está limitado. El niño no es capaz de revertir las operaciones ni de seguir las transformaciones, tiende a centrar las percepciones y es egocéntrico. Estas características propician un pensamiento lento, concreto y limitado. Durante esta etapa, el pensamiento sigue en gran medida bajo el control de lo inmediato y lo perceptivo, como puede observarse en la

⁶⁾ GRACE Craig. “Desarrollo psicológico”. p. 282

incapacidad del niño en etapa preoperativa para resolver problemas de conservación. A medida que se efectúa el desarrollo cognoscitivo, se efectúa también el desarrollo afectivo. Ni el desarrollo cognoscitivo ni el afectivo se interrumpen de los 2 a los 7 años. Más bien prosiguen con firmeza, por lo que la asimilación y el ajuste dan como resultado la construcción constante de mecanismos cognoscitivos novedosos y mejorados. Al principio, la conducta del niño en etapa preoperativa es parecida a la del niño en etapa sensomotora, pero a los 7 años quedan pocas semejanzas.

El juego y su importancia pedagógica

Según P. F. Kapterior, consideraba los centros infantiles como el primer eslabón de la educación institucional, y recomendó que estos proporcionaran a los niños de 4 años mucho tiempo para juegos de imitación.

El arte de la educación aquí consiste principalmente en que la actitud cuidadosa hacia los objetivos personales fortalezcan en el niño la comprensión de la necesidad de manifestar esa misma actitud hacia los juguetes, muñecas, materiales didácticos, toda la propiedad del círculo infantil y todo el patrimonio social.

Se relacionan brevemente aquellos tipos de juegos que se pueden utilizar en el proceso de la educación internacionalista, los siguientes juegos:

- Los juegos en los cuales se refleja la vida de los niños de otra nacionalidad.

- Los juegos que reproducen el trabajo de las personas de las diferentes repúblicas.
- Los juegos – Viajes por las ciudades, por las repúblicas.
- Los juegos con un contenido artístico: Fiestas de cantos, de cada arte, etc.

Los juegos – viaje constituyen, además a precisar y sistematizar algunas nociones geográficas e históricas sobre nuestro país, lo que constituye una parte esencial del proceso de educación en los niños del interés por los pueblos de nuestra Patria.

La línea constructiva con argumento del juego se combina bien con el juego creado de disfraces, donde los niños asumen los papeles de guardias rojos, obreros, marineros; campesinos, guías turísticos, etc. De esta forma, en el juego se conjuga lo intelectual con lo moral.

El desarrollo artístico de los niños en los juegos creadores, así como en los juegos dramatizaciones, pueden ser diverso al plantearse de este modo la enseñanza, pues con y era al desarrollo de la independencia y de la creación en los juegos.

Al realizar esto, se manifiestan nuevamente las aptitudes para la música, la declamación, la danza, etc.

Los juegos al teatro, al circo y al cine, en los que los niños desempeñan los roles de animadores. Conferencistas, artistas, etc. construyen al desarrollo del gusto y los intereses artísticos y del colectivismo, si la educadora los dirige de una forma sistemática.

Los juegos cotidianos proporcionan grandes posibilidades para la educación estética.

Ya que estos juegos, los niños pueden satisfacer sus necesidades de movimientos, en el afán revelar sus conocimientos y habilidades.

Los criterios de un buen juego son: La presencia en el de un contenido moral e intelectual a desarrollar, el desarrollo de la imaginación y la creación; ya que el niño refleja el modo independiente, las relaciones humanas entre las personas, reproducen los fenómenos positivos de la contemporaneidad, se comunican entre si amistosamente y manifiestan iniciativa.

Los juegos de los niños de edades diferentes demuestran que su contenido varia durante el proceso de la educación sistemática que este en correspondencia con el desarrollo cognitivo

Todo juego surge debido a la aspiración de los niños por ser independientes, aunque no toda independencia conduce a un buen juego.

La independencia es una cualidad de la personalidad que se educa sobre la base de la independencia del niño por la actividad. Por lo cual la educación de la independencia esta determinada, en gran medida, por el desarrollo de la dirección hacia un objetivo y la capacidad de trazárselo por muy pequeño que sea.

El niño atrae la posibilidad de satisfacer en el juego la aspiración por realizar las más diversas actividades artísticas.

De lo cual el juego da la posibilidad al niño de fantasear. Para que la imaginación de los niños estén lo suficientemente desarrollada, es conveniente transmitirles la cantidad necesaria de conocimientos, formales la capacidad de relacionar nociones disgregadas y generalizadas.

3.2 El juego en el niño de edad preescolar

El juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación, por tanto es de esperar que se halla íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo. Es de interés personal poner en relación las estructuras del juego con los usos productivos del lenguaje ya que ambos sectores ejercen poderosas influencias sobre la construcción de la realidad por parte del niño.

El juego es instintivo ya que su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta.

Ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición.

La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario.

- 1) El juego es placentero, divertido. A un cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- 2) El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas.
Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es mas en disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherente e improductivo.
3. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
4. El juego implica cierta participación activa por parte del que no es juego sin embargo, el juego ha sido vinculado a la creatividad, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Juego con el lenguaje

Casi todos los niveles de organización del lenguaje fonética, gramática, significado y la mayoría de los fenómenos del lenguaje y del habla, tales como ruidos expresivos, variaciones de ritmo y de intensidad, la distribución de lo que se dice entre los participantes los objetivos del lenguaje hablado aquello que intentamos llevar a cabo hablando, constituyen recursos potenciales para el juego. El juego con el lenguaje y el habla proporciona formas de comportamiento manifiestas y fácilmente observables.

Juego de manipulación

Desarrollo la coordinación muscular más fina. Por ejemplo construir con tubos o bloques, juegos con arena y agua, pelotas, juguetes de armar, pintar con lápices de colores hojear revistas. Dijo Bronowsky.

Ningún ser humano sería capaz de construir nada de no haber aprendido en su niñez a superponer ladrillos. Es importante señalar que esta coordinación fina también la desarrolla el niño a través de las actividades cotidianas, como servir agua en un vaso, comer, amarrarse las agujetas, abotonarse, vestirse. Todo esto le serviría de preparación para la escuela.

Juego creativo o de imaginación

Permite al niño aprender distintas formas de expresión Ejemplos de estos son los títeres, la pintura, el modelado, la redacción de cuentos, la lectura, hacer música con objetos diversos, etc.

Juego colectivo

La socialización es una parte vital en el proceso de desarrollo de cualquier niño y el juego contribuye en gran medida a este proceso. A los niños en edad preescolar les gusta jugar junto con otros niños un columpio es divertido pero hace falta un amigo para jugar, aunque al principio cada uno juega por su lado, otra clase de juego va enseñando al niño a cooperar. A los niños mayores les gusta el juego reglamento y de conjunto, como por ejemplo, el fútbol,

los encantados, las escondidillas, etc. Pocas actividades infantiles revisten la importancia del juego reglamentado. A través de esta clase de juego los niños desarrollan habilidades sociales básicas, un buen ejemplo son las canicas, juego en que los jugadores tienen que acatar un estricto reglamento para lo cual tienen que ponerse todos de acuerdo y coordinar puntos de vista diferentes dado que solo así se podrá definir al ganador. Gracias a estos juegos los niños aprenden a cooperar y a ponerse de acuerdo con los demás, y finalmente aprenden a vivir en sociedad.

El juego colectivo desarrolla múltiples patrones de interacción verbal y enriquece el repertorio lingüístico del niño quien aprende a hacer bromas a ridiculizar, a defenderse, a persuadir, poniendo en juego todas sus habilidades teatrales, en suma el niño aprende el arte de influir y de convencer.

Juego de solución de problemas

Desarrollan la atención, estrategias, el cálculo de probabilidad, la reversibilidad del pensamiento. Algunas formas de estos juegos son rompecabezas, damas, ajedrez, juegos de mar.

Juegos electrónicos

Los juegos computarizados son útiles en la rehabilitación de algunas lesiones cerebrales, cuando se ve afectada la orientación espacial, por ejemplo la percepción visual de formas que rota o cambian de posición.

También desarrollan buenos reflejos o tiempos de reacción rápidos. Sin embargo no desarrollan habilidades intelectuales importantes claro que hay excepciones, la razón es que el niño solamente responde a la iniciativa del programa del juego, por otro lado, pueden ser francamente peligrosos cuando enajenan a los niños y los asilan de los demás. No debemos olvidar que la inteligencia es eminentemente social.

Todos estos tipos de juego son importantes y se complementan. Nuestra tarea como padres y como maestros es procurar las condiciones para que se realicen. Dijo Ortega y Gasset.

El hombre mejor no es nunca el que fue menos niño sino al contrario el que al pisar los treinta años encuentra acumulado en su corazón el mas espléndido tesoro de infancia.

Los hombres debemos ser como un cascabel. Por fuera la sólida coraza revestida de previsión y cálculo, por dentro, una piedrecita el niño que al golpear la coraza produzca música.

Los juguetes

Los juguetes no deben ser demasiado complicados o elaborados, juguetes así restan iniciativa al niño mucho juguete y poco niño.

Estos juguetes son de tipo contemplativo y no estimulan la imaginación del niño ni le permiten hacer descubrimientos y realizar los experimentos sensoriales que requieren su desarrollo.

Actualmente vivimos una época de consumismo en la que la facilidad de compra ha ido invalidando el poder creativo del niño y adultos.

Para desarrollar destrezas sencillas o indispensables en la vida, no hay nada mejor que crear los propios juguetes del niño, a veces como un trabajo compartido que representa para el niño gozoso aprendizaje y un juego mal entendido.

El juguete es solo un modo para jugar y no el juego en si.

Por lo tanto, no basta con comprarlo o hacerlo, es necesario establecer la relación juguete-juego.

Algunos niños no tienen tiempo para jugar porque sus padres les diseñaron un programa intenso de actividades tales como la clase de música, de teatro, de baile, de inglés etc. Hay que recordar que aunque este tipo de instrucción es deseable debe dejarse un margen para el ocio y la espontaneidad.

Juego con lenguaje

A los niños les encanta jugar con el lenguaje, ensayan sus ritmos, mezclan palabras para crear significados nuevos. Los niños juegan con el lenguaje para divertirse con las palabras y verificar su comprensión de la realidad. El juego con el lenguaje tiene la probabilidad de acrecentar su entendimiento y control creciente de la lengua oral y escrita encontrando la función que tiene para interpretar a otros e interpretarse el mismo. El niño puede sentir estilos característicos para simbolizar gráficamente lo que quiere manifestar a través de dibujos y por escrito, en una evolución de conocer y saber de los signos socializados de la lengua escrita. Al mismo tiempo descubre situaciones que le permiten oír y entender las lecturas que hacen otras personas y de ir tomando todo esto como estilo de relación socializada.

Al mismo tiempo es a través del lenguaje como el niño va estructurando lentamente su pensamiento, sensaciones valores y le da significado a sus ideas vivencias, y emociones.

Por lo cual el aprendizaje del lenguaje en el niño se da por que el preescolar tiene que construir el sistema de su lengua, creando una explicación propia y su gramática y a su vez adquieren reglas morfológicas y sintácticas, es decir son aquellas reglas que nos dicen como esta estructurado su lenguaje y como se relaciona entre sí.

Algunas actividades que el niño realiza a través del lenguaje; en el preescolar son: adivinanzas, juegos digitales, arrullos, contar y escuchar leyendas y cuentos.

Al niño le permiten, expresarse con mayor seguridad; preguntar, responder, participar, escuchar, proponer, decidir: interesarse por conocer nuevas palabras y su significado; descubrir que existen muchas formas de decir las cosas e inventar nuevas formas para decirlos y mantener diálogos con los demás.

El juego y el trabajo

El juego no contiene un fin consciente o en todo caso, no se ejerce para este fin exclusivamente; el trabajo se efectúa para alcanzar una meta y muchas veces exige un esfuerzo y la actividad que se realiza es laboriosa.

Pero meditando un poco es claro que varios juegos que tienen una finalidad consciente y en los que la obtención de este fin causa de placer a veces importantes, acrecentándose a la de la propia actividad lúdica. Además hay trabajos que implican una parte de gozo en su realización en los que el fin no es el único aliciente, incluso es un estimulante accesorio.

Existen pues maneras de cambios indudables entre el juego puro y el trabajo puro. En cuanto a este último sus aficionados lo celebran con razón por el esfuerzo que exige.

Es importante favorecer el esfuerzo haciéndolo gozoso, al ser comprendido y aceptado libremente con la visión clara del efecto que permite alcanzar.

Al principio gracias a la imitación y a los materiales que utiliza el niño y cuando ya se dominaron los juegos funcionales, se comienza a asociar experiencias mediante los juegos de

fantasía tratando de imitar las actividades de los adultos. Favoreciendo las condiciones del medio ambiente y estimulando al infante se ve como el niño para jugar, tiene fines cada vez más conscientes que exigen esfuerzos más perseverantes e intensos como construir aviones, barcos, etc.

Los juegos son una parte importante de los juegos individuales y colectivos los que más gustan a los niños son aquellos que más se prestan para satisfacer su fantasía infantil es por eso que tan sólo con tablas viejas pueden con su imaginación creer que es un coche, una plancha u otro juguete de diversión.

Para los niños preescolares la arcilla, la arena cuerdas y también el agua son materiales que les procuran muchas ocasiones lúdicas en las que el gozo de crear y experimentar es intenso y se renueva de forma constante. Obviamente existen juguetes hechos o fabricados por otras personas. De preferencia se deben escoger los menos caros, higiénicos no peligrosos y que el niño pueda emplear en diversas edades.

Las ocupaciones llamadas recreativas son ejemplos típicos de actividades que puedan poseer a la vez las ventajas del juego y las del trabajo.

La mayor parte de estas ocupaciones son directamente utilitarias, y constituyen ejercicios preparatorios para una actividad profesional. Tales ocupaciones coinciden solamente con el juego en cuanto que se presentan como oportunidades de recrear, y se dan en los momentos en que los niños están ya cansados de jugar o como descanso de un trabajo escolar pueden ser actividades artísticas o elegidas libremente de acuerdo a la edad y el sexo.

Existen también ocupaciones que los niños pueden llevar a cabo, como: trabajar en el jardín, preparar alimento para los animales.

Ejercer de observación y de lenguaje como cuentos, recitaciones, dobladillos, ropa para muñecas, personajes para teatro etc.

Los juegos educativos no enseñan las nociones sensomotrices; irán siempre precedidos de la experiencia verdadera espontánea y natural, irán acompañados, y luego seguidos de actividades dirigidas a las cosas reales, practicada dentro del medio ambiente del niño u apoyados en el dibujo, que permite una apropiación de los descubrimientos. Es por eso que los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento si se emplean como es debido.

3.3 El juego como placer o como trabajo

El juego es considerado por muchas personas como una actividad insignificante en la cual el niño no aprende nada, sino que pierde tiempo al realizarla, ya que con los movimientos y acciones no tienen propósitos ni objetivo que le permitan realizar su aprendizaje.

Se considera que el juego es un momento de descanso y no un trabajo productivo mediante el cual, los niños adquieren conocimiento, experimentan y comprueban situaciones que ellos mismos han creado a partir de sus relaciones con otros niños, proporcionándole de esta manera el conocimiento de su medio ambiente y social.

Los adultos consideran que el juego no es otra cosa que la repetición de gestos automáticos, que no existe espontaneidad, ni libertad en ellos; sin embargo, el juego se ha convertido hasta nuestros días en una estrategia que permite al niño desarrollar sus habilidades, el niño toca, empuja, se desplaza, experimenta y conoce lo que él considera importante, manipulando de tal manera que se apropia del conocimiento que le proporcionan los objetos y las situaciones que su alrededor acontecen.

El juego es placentero para el niño en él se expresa, se desplaza, se motiva, se relaciona con otros niños que comparten intereses comunes, ideas similares y objetivos encaminados a un mismo fin, disfrutar de todo lo que la naturaleza y la sociedad les brindan.

El juego es placer por que da al niño la oportunidad de sentir y disfrutar lo que hace, es placer porque favorece en él su capacidad de participación y colaboración hacia un fin determinado, pero al mismo tiempo es trabajo porque esto implica un esfuerzo físico y mental del niño al realizar distintos tipos de juego que tienen el propósito de llevar a cabo actividades pedagógicas con una estrategia, apropiada a su edad.

El juego y el medio favorecedor mediante el cuál se realiza el trabajo de preescolar, respetando siempre la espontaneidad, el interés, la participación y la libertad del niño, al cual considera como un elemento de aprendizaje y como un puente de trabajo.

3.4 El juego como medio de expresión

La expresión existe desde que el niño hace uso del lenguaje; el desarrollo de este es un proceso ininterrumpido, estimulado principalmente a través del juego y de las relaciones que el niño establece en su entorno familiar y social, donde la palabra siempre está presente. Por eso cuando los infantes ingresan a preescolar, ya poseen un lenguaje oral que les permite comunicarse con sus padres, hermanos, amigos y otros miembros de la familia y comunidad. Corresponde a preescolar enriquecer los conocimientos de los alumnos y propiciar el uso de la expresión, ya que ésta juega un papel muy importante y fundamental porque por medio de la expresión el niño adquiere confianza en su propia capacidad de expresión.

(El juego en la etapa de preescolar no solo es un entretenimiento, sino también una forma de expresión mediante la cuál el chico desarrolla su potencialidad y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno y en general en la estructuración de su pensamiento.)

En el pequeño la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cuál constituye una de sus actividades primordiales. (Porque el juego le permite expresar sus ideas, sentimientos y experiencias de la vida.)

Ya que la expresión es la manifestación de lo que sentimos o pensamos y ésta puede ser a través de la palabra hablada o escrita de nuestras actitudes corporales o de la creatividad artística en sus diferentes manifestaciones.

Los juegos son medios de expresión del cuerpo mediante el cuál se transmite la alegría, tristeza o el estado de ánimo. En general, es necesario para el desarrollo integral del educando.

El juego nos ofrece un magnífico medio de expresión, si motivamos al niño expresará a través del juego como se siente, con sus pequeños y grandes problemas.

La expresión debe fomentarse en el infante por que es la base de toda comunicación y en la medida en que sea capaz de expresarse libremente será un ser con confianza en sí mismo, porque la expresión tiene una doble vertiente por un lado, es capaz de expresar su propio yo y por otro lado puede comprender el de los demás.

Cuando el pequeño juega a imitar a otras personas él está expresando lo que vive y con quienes comparte más tiempo, también empieza a desarrollar una mayor conciencia visual ya que comienza a diferenciar los sexos, los niños imitan al papá, mientras que las niñas juegan con muñecas imitando a su mamá.

El juego en que tanto el docente como los educandos disfruten, ríen, se divierten al mismo tiempo que construyen nuevos conocimiento de expresión en un marco de respeto y diálogo donde se escuche al que habla y se respeten los puntos de vista que permitan llegar a un acuerdo, común, solo así el preescolar podrá elegir, sugerir, crear, y seleccionar ya que el educando le brinda el espacio de libertad para que no solo sea un repetidor sino un transformador que pone en juego lo que ha aprendido.

Todo juego o actividad implica un movimiento o desplazamiento. La expresión corporal, gestual y afectiva del preescolar refleja su vida interior.

El juego es la actividad más común y espontánea que el infante utiliza como medio de expresión.

3.5 El juego en la integración y socialización del niño

Este es un aspecto de central importancia dado que en él se sustentan muchas de las estructuras en las relaciones sociales que se van formando con sus compañeros.

Además tener una cuidadosa atención a las emociones y afectos de los niños así como una calidad de sus interacciones sociales ya que conduce al logro progresivo de la autonomía.

De la cuál se basa principalmente en los siguientes puntos:

1. El niño requiere para su desarrollo un ambiente que le brinde seguridad y estabilidad emocional.
2. Todas las actividades que realiza, tanto dentro como fuera del Jardín de Niños se dan siempre en un contexto de interacciones sociales.
3. Sólo cuando el niño se sienta independiente y seguro de sus propias capacidades se animará a interactuar con la realidad que lo rodea y tendrá iniciativa para indagar, preguntar y satisfacer su curiosidad.

Ya que las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares, va adquiriendo seguridad al ingresar al Jardín de Niños, le es más fácil interactuar con sus compañeros, docentes y adultos de su comunidad.

Ya que en preescolar, implica emociones, sensaciones y sentimientos; su autoconcepto y autoestima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas a partir del conocimiento que el niño tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar, así como aquello que lo hace semejante y diferente a los demás a partir de sus relaciones con otros.

Así refiere a la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos lograr una meta. Ya que el niño descubre la alegría y satisfacción de trabajar conjuntamente lo que gradualmente, le permite tomar en cuenta lo puntos de vista de otros.

3.5 Desarrollo de la creatividad y experimentación en base al juego

La creatividad en el preescolar es uno de los aspectos importantes del desarrollo del niño, siendo alusivo a la realización de un obra nueva. La creatividad puede darse con los diferentes elementos con que el niño tiene relación: los objetos, el espacio-tiempo, las personas, su propio cuerpo.

“Por tanto la creatividad es el proceso por el cuál el niño manifiesta su existencia produciendo nuevos elementos nacidos de su imaginación y habilidad para relacionarse y transformar el medio ambiente”.⁽⁷⁾

Mediante el lenguaje se reflejan varios aspectos del temperamento del niño: rasgos, valores, sus motivaciones, la percepción que tiene del mundo, así como la influencia que ejercen sobre él las condiciones sociales y culturales en que se desenvuelve.

El proceso de la creatividad permite encontrar solución a diversas dificultades que se le presenten, ya que en algunas ocasiones el niño reacciona ante ciertos problemas buscando nuevas opciones, es decir creando sus propios medios de solución.

En el preescolar es posible observar que la creatividad se manifiesta primeramente por la observación de su propio cuerpo, ya que tiene un dominio amplio de sus habilidades físicas, puede expresar infinidad de ideas y sentimientos por medio del juego corporal; igualmente manifiesta un placer especial en el hecho de “ponerse a prueba” al ejecutar nuevos movimiento, al realizar pruebas físicas y experimentar el intercambio de experiencias con sus compañeros.

La creatividad también se observa en la lengua oral, ya que el niño aumenta cada día su vocabulario, comprende más conceptos y descubre que puede comunicarse. La lengua oral constituye un medio para el desarrollo de la creatividad, al niño le agrada hacer juegos de

⁽⁷⁾ “Desarrollo del niño en el nivel preescolar”. p. 14

palabras por el solo hecho de escuchar la melodía que se produce con su pronunciación; le gusta cambiar la secuencia de lo que habla, además de guiar por el sonido, por el ritmo para pronunciar las palabras.

También encuentra placer en jugar con objetos de hacer uso del espacio a través de ellos, de manipularlos y distribuirlos permitiéndole al niño desarrollar su creatividad a través del juego.

El niño goza cambiando la distribución del mobiliario y creando espacios en donde se pueda introducir para hacer más real su juego simbólico.

Por último el uso de materiales utilizados en el área de trabajo gráfico-plásticas son con los que puede plasmar sus ideas de lo que piensa, de las sensaciones que una experiencia vivida le han dejado. Al mismo tiempo le brindará un sentimiento de seguridad y confianza, darse cuenta de que es capaz de manipular y transformar elementos que se encuentran en el medio ambiente.

Es así como la creatividad es una dimensión integradora de la personalidad del niño que se caracteriza por la libertad y la novedad de crear nuevas cosas a través del juego.

3.6 Clasificación de juegos que se aplican en el jardín de niños

Juegos de desplazamiento

Este grupo comprende algunas acciones que realiza el niño en forma libre y espontánea o que corresponde a una organización conjunta entre niños y educadoras, los cuales pueden ser: correr, brincar, gatear, rodar, trepar, girar, arrastrar, jalar y empujar objetos.

Juegos de desplazamiento con materiales complementarios

Las actividades de desplazamiento, al realizarse con diversos juguetes o materiales, dan mayor variedad a los juegos y remueven el interés de los niños de los cuales son:

Los que se pueden incorporar como: La pelota, juguete que da la oportunidad de efectuar una amplia gama de actividades, como pasar, rodar, lanzar, recibir, botar, etc.

Para enriquecer los juegos pueden emplearse también otros materiales tales como: aros, globos, mantas, etc., quedando a la iniciativa de los niños y de la educadora de acuerdo a la forma como los utilizarán en el juego.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales más conocidos y que son jugados por los niños en forma espontánea. De los cuales pueden ser propios de cada región o localidad como: Doña Blanca, a pares y nones, a-mo-a-to, a la víbora de la mar, rueda de San Miguel, el patio de mi casa, etc.

Juegos con arena y agua

El agua y la arena son dos elementos que ejercen en el niño una atracción muy especial, la cuál motiva su deseo de establecer contacto y jugar con ellos por el simple placer de tocarlos, de mirar, como se deslizan entre sus dedos, tratar de aprisionarlos para que no se escapen, enterrar objetos, hacer tortas y pasteles, verterlos de un recipiente a otro, etc., ya que es un apoyo y complemento para las actividades.

Fortaleciendo al niño a percibir su consistencia, textura, temperatura que puede sentir cuando esta cerca, apreciar los cambios que sufre el estar mojada, al traspasarla de un recipiente a otros; al mezclar la arena y el agua, al hacer montañas, túneles, ríos, surcos, pistas. Del cuál el niño descubre las propiedades físicas de la materia y los cambios que sufren mediante la actividad.

Juegos de dramatización

Estos juegos ofrecen una oportunidad a los niños de practicar y perfeccionar su lenguaje, sus destrezas sociales, su sentido de competencia social y fortalece su inclinación a

cooperar. Ya que implican cierta dirección en la medida en que la educadora o los mismos niños al presentarse una determinada actividad o acontecimiento, simulan hechos fenómenos, objetos, etc.

4. METODOLOGIA

Se pretende elaborar una investigación documental el cual tiene como tema “La importancia del juego en preescolar” misma que fue seleccionada por el interés de conocer la influencia que ejerce al agrupo en el trabajo pedagógico del nivel mencionado.

Fue elegido este también debido a la gran importancia que es el juego para el desarrollo del niño.

Para la formulación del marco teórico se recurrió a libros, folletos revistas, documentos, etc. complementando la información con datos de la experiencia en el trabajo docente, favoreciendo este a obtener elementos para el planteamiento del problema a investigar.

De igual forma se hizo necesario la utilización de técnicas para la obtención y rescate de ideas principales en la investigación.

- a) Selección de bibliografía que apoya la tesis.
- b) Lectura y análisis de textos seleccionados.
- c) Elaboración de fichas.
- d) Organización del material de trabajo

4.1.1 Técnicas de investigación documental

Ficha de paráfrasis

En las cuales se obtuvo el rescate de las ideas principales que manejan los autores con relación al tema a investigar a través del análisis de las mismas.

Fichas textuales

Cuando se tuvo la necesidad de transcribir la información tal cual el libro.

Ficha de resumen

Se utilizaron cuando se obtuvo la información de datos significativos del texto analizado.

Fichas bibliográficas

En estas fichas se registraron los datos más importantes de la obra o el texto, facilitando el orden de la información.

Después de haber recopilado la información necesaria el tema se procedió a acomodar dicha información en los capítulos correspondientes con la finalidad de integrar el trabajo con todos sus aspectos contemplados.

5. SUGERENCIAS

A continuación se dan algunas sugerencias que pueden servir para que el lector entienda de que manera se concibe y utiliza el juego en nuestro trabajo diario.

Las actividades se pueden modificar y actualizar de acuerdo a las necesidades del niño y el grupo en general.

Trabajar con proyectos y actividades reales, que le permitan al niño relacionar su medio ambiente con el escolar.

Se utiliza material concreto, visible, llamativo e ilustrado que permita al niño interesarse por la actividad.

Se utiliza el juego como una alternativa para conocer el sentir del niño.

El juego para desarrollar y reafirmar las habilidades adquiridas durante su proceso de desarrollo.

Propiciar mediante el juego el diálogo y la comunicación entre el educador y el niño.

Tomar el juego como actividad importante para propiciar el sentimiento y la necesidad de colaboración y participación en el trabajo.

Explicar a los niños siempre el propósito de la actividad.

Utilizar el juego como un medio de trabajo placentero y divertido para el niño.

6. CONCLUSIONES

Como resultado del análisis de la investigación se describen las siguientes conclusiones:

Para lograr los verdaderos aprendizajes significativos, no se debe olvidar que las acciones deben partir de la comprensión de sus características, necesidades e interés del niño.

El juego es un elemento estratégico para el trabajo que se realiza en el preescolar.

El niño es un ser activo que necesita de la motivación de quienes los rodean para modificar construir nuevas estructuras de conocimiento.

El juego es el medio por el cuál el niño participa, colabora, y desarrolla su capacidad de socialización e integración al medio ambiente y social en el que se desenvuelve.

El juego es placentero, divertido, espontáneo y medio de expresión de los sentimientos del niño.

Cada niño es único, con un modo personal de jugar y transformar su realidad.

El nivel preescolar es el momento en donde el niño se conoce a sí mismo y empieza a la interacción social y afectiva con sus compañeros.

El medio ambiente y social tiene un enorme potencial que el maestro debe utilizar para sus actividades pedagógicas.

Las necesidades del niño preescolar se manifiestan en su trabajo diario, a través del juego, de ello la importancia de tomarlo como elemento imprescindible en la práctica docente. Utilizar el juego en preescolar como estrategia de trabajo nos permite conocer las necesidades, gustos e intereses de los niños.

BIBLIOGRAFIA

- A. Petrovski. "Psicología evolutiva y pedagógica" Ed. Progreso Moscú.
- CABRERA, Angulo Antonio. "El juego en educación preescolar". México, 1985. 145 p.
- CAIATI, M. Delacs Müller A. "Juego libre en el jardín de infancia". Ed. Ceac Barcelona, España 1986. 158 p.
- CRECE, J. Craig. "Desarrollo psicológico". tr. Rosa María Rosas Sánchez. Ed. Universal Massachusetts. 1988. 682 p.
- CHAUVEL Denise. "Juegos de Reglas para desarrollar la inteligencia". Ediciones Narcea S.A. Madrid.
- DIEZ María Dolores. et. al. "La creatividad en la E:G:B." Ed. Marova S.L. 197 p.
- ERICKSON, H.E. "Juego y desarrollo". México, Ed. Crítica Grijalbo. 1988.
- LEIF, Joseph, Brunele Lucien. "La verdadera naturaleza del juego". Ed. Rapelus, Argentina 1978. 126 p.
- PIAGET, Jean "Seis estudios de Psicología" tr. Jordi Morfa. Barcelona, Ed. Barral Editores. 1971. 199 p.
- S.E.P. "Programa de Educación Preescolar". Fernández Editores. 1992. 89 p.
- U.P.N. "El juego" Antología 95 p.